

Shareware

REPP 247

DO DIÁRIO ELECTRÓNICO AO ÍNDICE AUTOMÁTICO

COMO temos dito, as disquetes de domínio público são uma fonte constante de surpresas. Duas das que encontramos nas da PC-SIG, e que testámos por amabilidade da Computer, são as que contêm os programas «Diary» e «Indexer».

O «Diary» é, como o nome indica, um diário electrónico. Não é tão vistoso como o «GEM Diary», embora seja apresentado a cores, se conveniente, nem é uma agenda, mas sim realmente um diário — um repositório, e tem muitas vantagens: a instalação é muito fácil e não há problemas se a memória for de 512 kb ou mesmo menos. E a disquete — a 478 — contém muitos outros utilitários, quase todos destinados aos discos rígidos, incluindo o ALTER, que permite alterar os atributos das fichas; o BACKSTAT, que indica as fichas do disco das quais não foi feito «backup»; o UNDO, que permite ler as disquetes de «backup» (indispensáveis aos possuidores de «hard-cards»); a criação de directórios secretos e em BASIC; listas de cópia e rasura de fichas; comandos suplementares para o DOS; elaboração de fichas secretas; análise dos sectores dos discos; busca de fichas; estrutura da árvore de directórios; protecção por «password», etc.

O programa deve, de preferência, ser usado em disco rígido. Antes de tudo, coloca-se a disquete no leitor A e faz-se DIARY INS para se obterem as instruções. (Note-se que na disquete nada se diz quanto a isso.) Depois, basta copiar o programa DIARY COM e as fichas ADD BAT, LST BAT, OFF BAT e SEE BAT.

Configuração automática

Quando se chama o programa, surge uma lista com opções simples: escolhe-se a SET e seguem-se as instruções, que se limitam à onclusão da letra do leitor ou do disco e aos códigos da impressora (em regra não precisam de alteração). O sistema fica automaticamente configurado. Depois, basta usar a opção ADD para se adicionar ao diário o que se desejar. O programa indica a data, o mês, o ano, a hora a que foi ligado o computador, a hora a que a ficha foi aberta, apresenta o conteúdo da última entrada e a hora e data em que foi feita e pede o nome da pessoa a que se refere a nova entrada e a respectiva tarefa.

Então pode escrever-se tudo quanto se deseje. Um só cuidado — não se pode premir outra tecla além da de RETURN, nesse caso o programa faz «escape». Escreve-se o nome (ou outra indicação) e a tarefa (se necessário) e prime-se RETURN. A seguir o texto e, no final, novamente RETURN. Então faz-se automaticamente o registo e é apresentado o conteúdo da mensagem que se acabou de gravar e o da anterior, para confirmação, com a indicação de premir uma tecla. Fazendo isso sai-se do programa. A opção LAST ADDED mostra somente a última entrada, com a data e hora em que foi feita. A de DISPLAY pede a indicação do mês e mostra as horas e datas em que o computador foi ligado ou desligado, o tempo dispendido na utilização do programa e o texto das entradas.

Uma variante, que acelera a utilização, é o uso das instruções DIARY ADD, DIARY SEE, etc.

Segurança

A opção PRINTER, finalmente, imprime tudo quanto o diário contém, no mês desejado, em letra condensada para permitir adicionar notas. No fim, fazendo OFF, o disco é parquizado automaticamente, o programa indica onde e como e avisa que o computador deve ser imediatamente desligado. Pode perguntar-se porquê? É que, desse modo, há uma segurança completa nos registos — as entradas só são passadas ao «display» depois de o computador ser desligado, e o utilizador do diário fica com o registo da hora a que isso aconteceu e pode saber se houve quem trabalhasse nele sem autorização, pois, desse modo, não é possível alterar a data e o tempo. Bem pensado, sem dúvida.

Quanto ao programa «Indexer», é um sonho para os autores e arquivistas. Um dos maiores problemas que se encontra nas obras de referência editadas em Portugal é a falta de índices à margem e de página. Isso deve-se ao tempo (e ao custo) de colocar alguém a ler a obra página por página e a registar a localização de cada termo interessante. Ora o que o «Indexer» faz é precisamente indicar as páginas e a linha em cada página onde o termo aparece.

Na disquete respectiva, que é a 534, encontram-se outros programas para transferência de fichas, comunicações, organização de disquetes e discos, protecção de fichas, etc.

DIARY — Choose one

- Add, Off, Last added, List on
- Display, Printer or Esc or Set DIARY CFG

A lista de opção do programa «Diary»

UM PROGRAMA APRESENTADOR DE «PIN-UPS»!

COMO temos dito, o «shareware» é um mundo de surpresas. A última série de disquetes da PC-SIG que nos foram cedidas pela Computer contém uma grande variedade de programas de desenho e pintura, alguns dos quais nada ficam a dever ao «EM DRAW», ao «GEM PAINT» e ao «GEM GRAPH» muito embora custem 20 vezes menos e consumam muito menos memória. A seu tempo descreveremos os principais, mas trataremos desde já da mais curiosa das disquetes, a 154, que tem o título de «Printer Art».

Contra o que se poderia pensar, não se trata de mais um programa de «tipografia de mesa», mas sim de uma larga variedade de programas invulgares. Um permite apresentar o «Space Shuttle» sob qualquer ângulo — o utilizador marca a inclinação horizontal, vertical e transversal e a nave é traçada na posição correspondente. Outros servem para a impressão de faixas (necessariamente em papel contínuo) mostrando o Pai Natal com o seu trenó puxado por renas, Snoopy com os seus amigos, Mickey, a Pantera Cor de Rosa, etc. Há ainda «screens» de Darth Vader e outros personagens, incluindo um denominado muito adequadamente «COLORNUD» — o que dá o tom ao que há de inesperado na disquete, a começar por uma aventura brejeira passada em casa de «Madame Fifi»...

O mais insólito é, todavia o «REPP 247» — abreviatura de «Reverseengineer Printer Picture/Version 2.47», da Galaxy Systems Corporation. Trata-se de um programa que converte fichas de «printer art» em fichas de imagem para o modo CGA.

A «Printer Art»

Por «printer art» entende-se a composição de imagens na impressora com caracteres ASCII, à maneira das obras em que muitos dactilógrafos e operadores de telex capricham. Estas imagens, no caso dos computadores, são criados por um programa em BASIC. O que «REPP 247» faz é convertê-las em «screens», que depois podem ser tratados quanto à posição, vertical ou horizontal, as dimensões (normais ou «compactas» para caberem no campo do monitor), o contraste — suave, normal, forte, muito forte e «solarizado» — e cores, com duas paletas, uma adequada a retratos, outra a objectos. Uma vez modificadas as imagens segundo o gosto ou necessidades do utilizador, este pode gravá-las e (ou) imprimi-las — mas convém não esquecer que a impressão só é possível se, antes de carregar o programa, se

inserir a instrução GRAPHICS/R que carrega o utilitário «GRAPHICS» do MS-DOS e permite que, quando se prime simultaneamente as teclas (SHIFT) e (Prt Sc) a imagem seja reproduzida tal e qual surge no monitor.

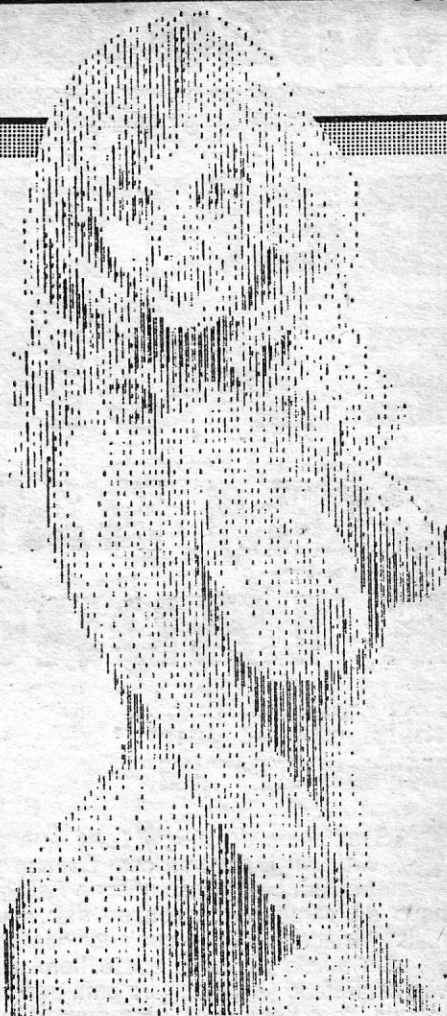
De «Cindy» à «Garota de Batman»

Na disquete há quinze fichas com o sufixo PIC com imagens de qualidade variável, do muito simples ao muito complexo, como a do caça «Phantom II», passando pelas de Alfred (do «MAD»), Mickey, Snoopy, Tweety e Schroeder, o comandante Kirk (do «Enterprise»), etc., etc. E há também nada menos de dez fichas de «pin-ups» — Cindy, Dru, Ellen, Giirl, Honey, Jane, Maria, Sylvia, Roxann, Susan e «Batchick», a garota de Batman... Essas fichas têm o sufixo de NUD, o que diz tudo... Quem esperaria vê-las num PC?

O «REPP 247» só tem um pequeno problema: as imagens apresentadas na horizontal têm uma escala maior na largura do que no comprimento — isto é, mostram-se um tanto «gordas», o que se pode explicar porque há fichas, como as do Pai Natal, para as quais mesmo assim o «écran» não chega. Quando na vertical, as proporções são perfeitas.

Uma obra de arte, em programação

Como programa, o «REPP 247» é uma verdadeira obra de arte. Sendo totalmente escrito em BASIC, faz coisas que muitos programas em código não fazem, e faz coisas que ainda não tínhamos visto fazer nenhum programa em BASIC. Por exemplo: sem sair do BASIC, trabalha com os MS-DOS, mostrando numa janela a listagem de directórios e fichas, inclusive com máscaras, e permite chamá-las e carregá-las



«Honey» — uma «pin-up» nos PC

onde quer que estejam. Indica automaticamente quantas linhas e colunas são ocupadas pelo desenho, na vertical e na horizontal e quantas estão disponíveis no monitor no modo normal e no modo compacto. É compatível com praticamente todos os tipos de BASIC usados nos PC, incluindo compiladores como o QuickBasic, mas excluindo, como é óbvio, o BASIC 2 dos Amstrad. O mesmo acontece com os outros programas — todos também em BASIC. Só encontramos uma incompatibilidade. As aventuras em casa de «Madame Fifi» não correm nas versões mais antigas do BASIC. Mas o problema tem uma solução simples: basta eliminar a linha 100, que é a primeira.

Uma nota final: o facto de os programas serem em BASIC — em particular o «REPP 247» — é uma verdadeira mina para os estudiosos. Há por lá artimanhas nunca sonhadas.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

INFORMÁTICA

INÍCIO DE CARREIRA

Encontram-se abertas as inscrições para a frequência dos Cursos em Lisboa e no Porto.

- CURSO DE PROGRAMADORES DE GESTÃO
- CURSO DE ESPECIALISTAS EM MICROINFORMÁTICA

Estes Cursos funcionam em horário diurno e pós-laboral e possibilitam o acesso a lugares técnicos na área da Informática, e da Microinformática.

O método de formação utilizado baseia-se na tecnologia de EAC — Ensino Assistido por Computador.

Os alunos diplomados pelo ITA encontram-se já colocados como Técnicos de Informática.

Os candidatos podem ter acesso ao financiamento bancário.

Para informações contactar o ITA.

O ITA é um Instituto promovido pelos CTT, TLP e CONTROL DATA.

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS AVANÇADAS PARA A FORMAÇÃO, LDA.
LISBOA — Av. Arantes e Oliveira, Lote 13-B r/c — Encosta das Olaias Telex. 90 14 59/80 15 99
PORTO — R. Dr. Alves da Veiga, 142 Loja — Telex. 56 17 21/56 16 50

NPN

SOFTWARE SHOP

- Advocacia
- Bolsa
- Contabilidade
- Gestão
- Materiais

Ashton Tate D Base III...

Borland Sidekick

Lotus Lotus 1, 2, 3...

Micropro Wordstar...

Microsoft Word...

Nantucket Clipper...

TROCADATA

Apple IIc	57 500\$
Mac 512/400	185 000\$
Mac Plus	275 000\$
Epson LX	39 500\$
Epson MX	69 500\$
DEC Rainbow	235 000\$
Hewlett Packard HP 150 II-10Mb	395 000\$
ICL 10Mb	
c/3 terminais	395 000\$
Olivetti M24	265 000\$
Philips MSX	75 000\$

COMPUTER CENTER

Centro Comercial Caleidoscópio
Telef. 758 51 93
1700 LISBOA

MSX CENTER

A SUA NOVA LOJA ABRIU

- MSX → NOVIDADES
- MSX → HARDWARE
- MSX → SOFTWARE
- MSX → REVISTAS

MSX JOGOS Garantidos LISTA OFICIAL

New Media Systems

PREÇOS DE REVENDA

J.J.L. — Informática
Rua Pinheiro Chagas
n.º 10 - Loja 7
☎ 55 68 24

TRESPASSA-SE LOJA COM ÁREA DE 100 M²

LARANJEIRO • Tel. 229 33 13

RECEPÇÃO DE ANÚNCIOS PARA

«A CAPITAL»

Avenida da Liberdade, n.º 266
Tels. 57 21 79/56 11 51 — LISBOA

COMUNICAR — INFORMATIZAR

SANYO

FAX FOTOCOPIADORAS

AMSTRAD

CASA VIOLA

EXISTIMOS HÁ 54 ANOS • CRESCER CONNOSCO

LISBOA — RUA ASSUNÇÃO, 67 — Telef. 32 46 47	VISEU — RUA DIREITA, 79, 1.º — Telef. 2 76 64
BRAGA — AV. CENTRAL, 85 1.º — Telef. 7 43 69	PORTIMÃO — RUA D. CARLOS I — Telef. 8 36 53
SÃO JOÃO DO ESTORIL — Telef. 267 07 33	SETÚBAL — LG.ª DA MISERICÓRDIA, 28 — Tel. 314 28

DENTRO E FORA COM RATOS E LADRÕES

Título: «INSIDE OUTING»

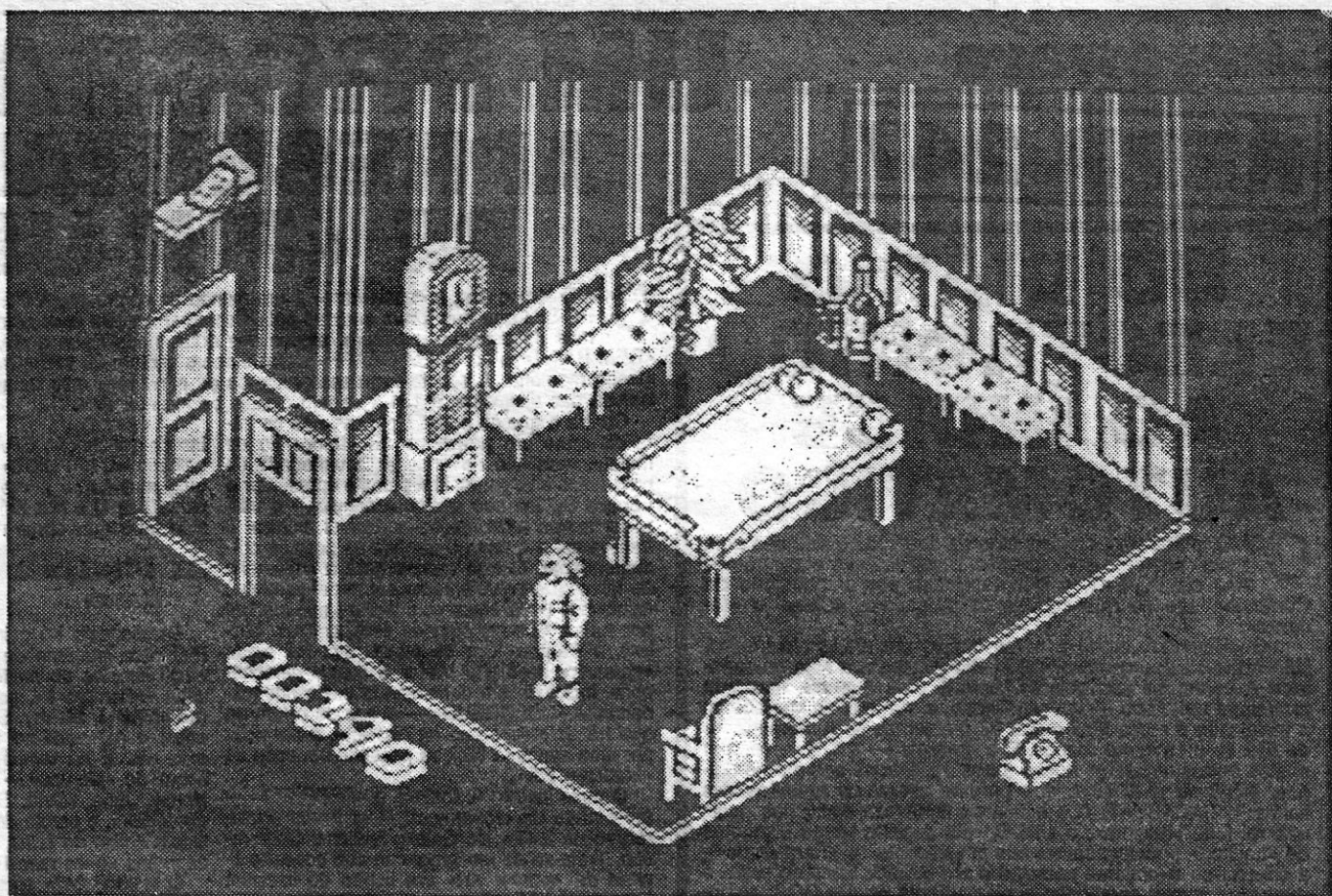
Máquina: SPECTRUM

OS amantes de *Knight Lore*, que adoraram também *Fairlight I*, pularam com *Batman* e quejandos e repetiram o processo quando *Fairlight II* saiu estão de novo de parabéns. Acaba de sair *Inside Outing*, ainda mais «viciador» do que qualquer das anteriores apostas.

Em *Inside Outing* o nosso herói é um ladrão, desta vez contratado (à força) para uma boa causa. Tudo começa quando o herói encontra a porta de uma solitária mansão encostada e decide entrar em busca de algo para roubar. A porta fecha-se atrás dele e nada a consegue abrir. É então que o ladrão feito herói é contactado pela dona da casa, que diz há muito esperar alguém como ele, para encontrar os doze diamantes em tempos escondidos na casa por um inventor doido que, só por acaso, era o marido da dita senhora. E o tempo é curto para encontrar as jóias...

O problema é que o inventor, que já morreu, deixou espalhados pela casa os frutos das suas horas no laboratório: são os bichos mais estranhos deste mundo, todos decididos a proteger a casa de qualquer intruso. Aparentemente são vulgares canários ou ratos mas uma vez provocados nunca se sabe bem o que farão.

Esta é a história-base do jogo, que consiste muito no velho sistema de procurar objectos e usá-los, de forma a conseguirmos chegar ao fim. Só que em *Inside Outing* os



problemas são inúmeros, e os objectos que podem ser movidos excedem bem os dedos das mãos e dos pés. São um ror deles, com peso próprio e tudo. A perfeição com que tudo foi feito é tal que não só podemos empurrar a mesa de «snooker» — uma espécie de bilhar — como empurrar as bolas para dentro dos buracos (o que até dá pontos).

A chave do sucesso em *Inside Outing* consiste em investigar tudo. Abrir gavetas e espreitar por detrás de quadros é não só possível como aconselhável. E há também que remover peças de mobiliário que nos impedem o acesso a determinadas zonas e, tal como nos jogos anteriores, torna-se necessário fazer pilhas com outras peças de modo a alcançarmos, por exemplo, o queijo (que dá muito jeito para distrair uns animais teimando complicar-

-nos a vida). Bem mais difícil, porém, será descobrir o que fazer com os canários, que pouco cantam mas muito atrapalham.

Mesmo um herói tem de comer (e beber). Por isso, é conveniente saber onde encontrar mantimentos. Sendo também aconselhável não os gastar inutilmente, porque *Inside Outing* é um jogo que demorará muito tempo a terminar. E muito mais tempo a mapear, como os desenhadores de serviço cedo vão descobrir.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS: (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

FIGHTER PILOT

TECLAS PARA VOAR

PARA os «pilotos» ainda em terra por falta de instruções, aqui ficam as teclas necessárias para voar no *F15 Eagle*.

5 — Esquerda

8 — Direita

6 — Subir

7 — Descer

Caps Shift — Leme à esquerda

Z — Leme à direita

Q — Aumentar regime dos motores (acelerar)

A — Reduzir regime dos motores (desacelerar)

W — Recolhe flaps

S — Desce flaps

U — Trem de aterragem (sobe/desce)

B — Travões

N — Próximo radiofarol (beacon)

M — Mapa

S. Shift — Comuta entre ILS e o computador de bordo

Ø — Armas (só em modo de combate)

C — Comuta modo de combate

H — Pausa

J — Recomeçar

XVVI — Volta ao «menu»

INGLÊS DESEMPREGADO VENCE NO COMPUTADOR

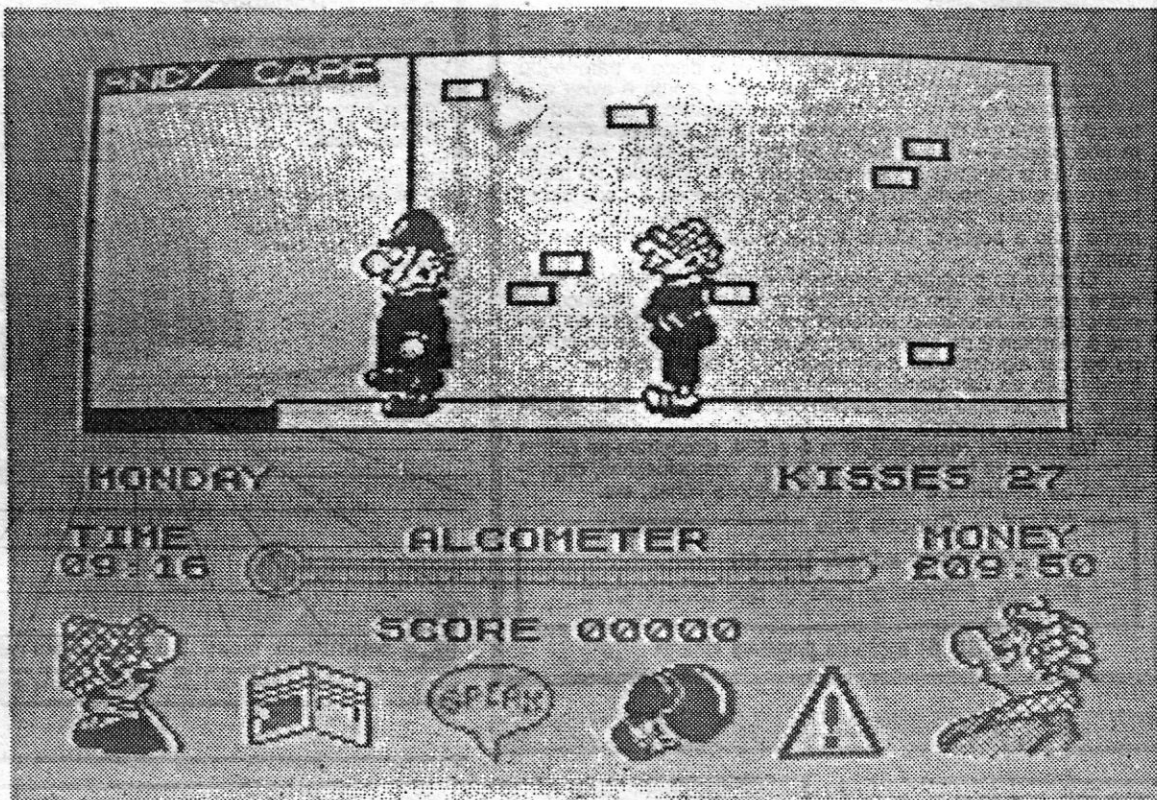
Título: «ANDY CAPP»

Máquina: SPECTRUM

ÉIS um personagem desconhecido para muitos de vós, embora seja familiar para os ingleses: *Andy Capp*. Herói da banda desenhada, *Andy Capp* é o retrato do inglês médio que está no desemprego e passa a vida em busca de dinheiro para ir até ao bar encontrar os amigos e beber uns copos. Não é um super-herói, mas uma caricatura muito humana de uma realidade social em Inglaterra. Talvez por isso mesmo seja algo surpreendente (e arriscado) passar este anti-herói para o computador.

Se o termo «surpreendente» deve ser mantido, as dúvidas quanto ao possível sucesso do jogo devem esquecer-se logo após o carregamento. *Andy Capp* está profissionalmente feito, reproduz ao pormenor as imagens da banda desenhada e permite, por uma vez, escrevermos a nosso modo algumas das piadas do personagem. E é divertidíssimo...

A história prende-se com as aventuras e desventuras de *Andy Capp* para chegar até ao Fundo de Desemprego onde deve levantar o seu cheque mensal, que deve entregar à mulher, «Flo». Um objectivo aparentemente fácil que Andy



consegue complicar com a sua propensão para meter-se em apuros.

O primeiro passo a dar obriga-nos a encontrar a forma de «abastecer» Andy com energia (uns bons copos). Isto quer dizer, arranjar dinheiro... encontrar o bar... talvez tentar beber sem pagar... ou roubar mesmo alguma coisa que se possa tro-

car por dinheiro... para depois voltarmos ao bar. Isto se o polícia de giro não nos prender, o que significa o fim, se não tivermos dinheiro para pagar a caução.

Beber e lutar são as principais ocupações de *Andy Capp*. Por isso mesmo convém mantê-lo animado, satisfazendo-lhe os desejos. Até porque graficamen-

te qualquer das funções está admiravelmente reproduzidas e facilitada pelo sistema de ícones na zona inferior do «écran».

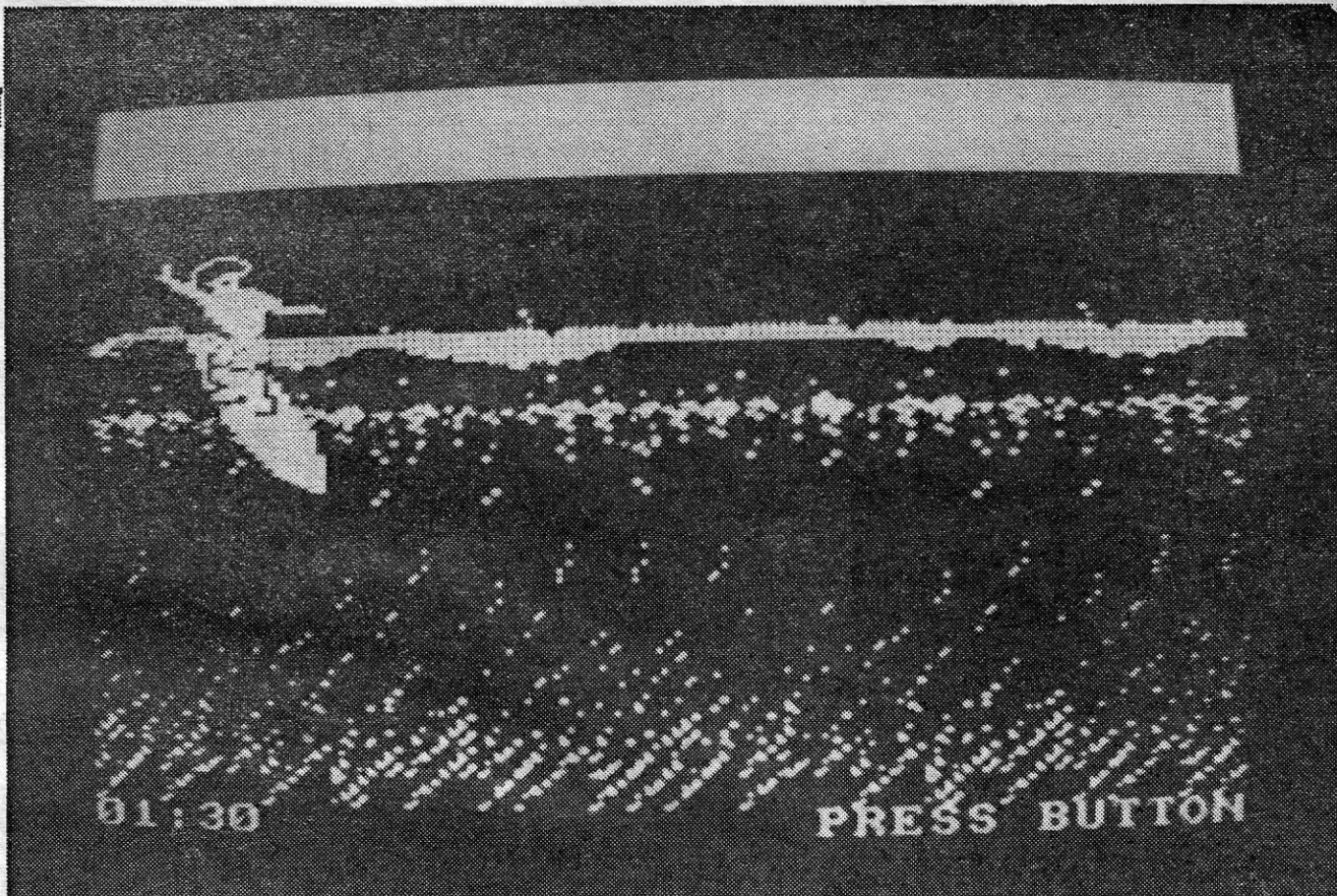
GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

JOGOS DA CALIFÓRNIA DEVEM SER MELHORES

Título: «CALIFORNIA GAMES»
Máquina: SPECTRUM

INTEGRANDO as fileiras dos simuladores recentemente saídos no mercado, *California Games* é, no entanto, algo diferente dos restantes. Nele a acção passa-se, ou melhor, as modalidades apresentadas têm uma ligação directa com o local que dá o nome ao jogo. Ou pelo menos é aí que elas se praticam com regularidade.

O conjunto oferece seis diferentes modalidades, carregadas uma a uma no computador (aborrecidíssimo...). Tudo começa com um «menu» que permite escolher o nosso «sponsor» e o tipo de controlo a utilizar. E é a partida para a primeira prova, «skate», realizada numa pista de cimento — um «U» igual aos de campeonato — onde é possível fazer alguns saltos. Interessante mas não tão bom como 720°...



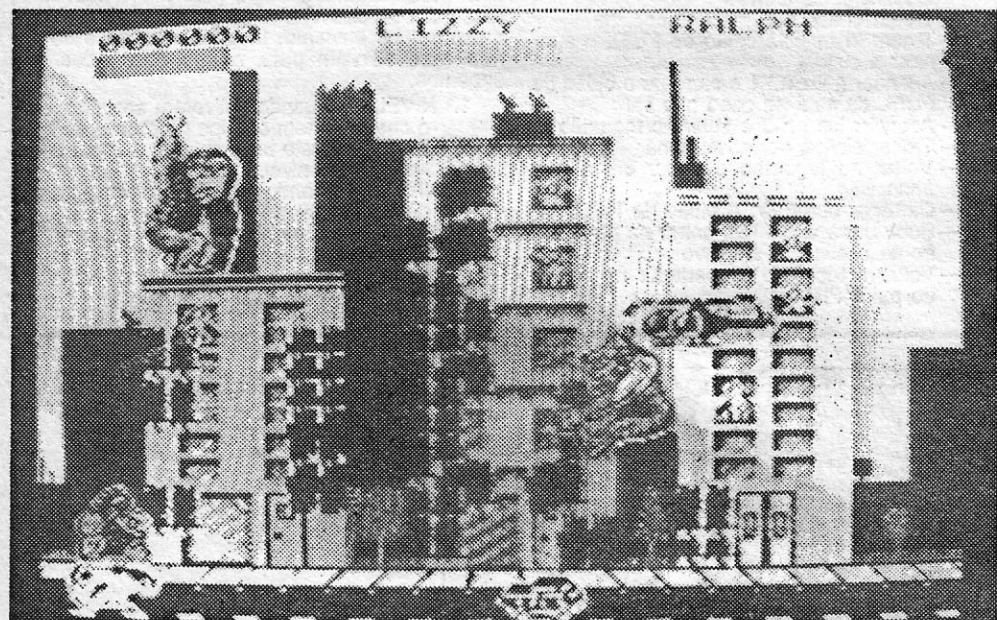
Manter um saco no ar à custa de pontapés bem dirigidos é outra das provas, talvez a mais estranha do conjunto. Para contrabalançar a aparente facilidade da prova anterior, o «surf», que carregamos de imediato, atira-nos para a crista das altas ondas das praias californianas, bem ao estilo dos «beach boys». Este é o melhor momento do jogo. Começa-se no cimo da onda, desce-se um pouco para ganhar velocidade e, quando tudo parece perdido, é virar, deslizando onda acima até à crista. Então usa-se «fire» e dá-se um toque para a direita... Fácil descrito, impossível jogado. Mas tentem...

Deslizar em «skate» pelo passeio junto à praia é um

reposo da movimentada aventura marítima. Quase dá para adormecer... Igual sensação se sente na prova de ciclo crosse, embora aqui haja mais algum movimento. Mas nada de especial para assinalar. E igualmente para o lançamento do disco, uma reconversão do «frisbee» que há alguns anos foi moda nas praias portuguesas.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIOLÊNCIA DE MONSTROS É DESPROPOSITADA



Título: «RAMPAGE»
Máquina: SPECTRUM

ANUNCIADO como um prometedor jogo, este *Psycho Soldier* é, afinal, uma *Athena* sem as mesmas complicações. Aqui a heroína desloca-se num mundo de plataformas, lutando contra os habituais inimigos, destruindo paredes que lhe impedem o caminho (e que, por vezes, escondem novas armas, energia ou armadilhas mortais). Para esta aventura *Athena* está equipada com bombas (quatro, que podem aumentar se descobrirmos mais pelo caminho), descargas de energia psíquica (daí o nome do jogo) e, se conseguir descobri-los, escudos de invulnerabilidade.

Um disco voador deposita *Athena* num local de cada zona e a partir daí o percurso é feito a pé, sempre disparando e saltando de plataforma em plataforma, até

ao fim da secção, onde se dá o irritante combate com um monstro gigante, prova difícil de ultrapassar se não estivermos prevenidos com uma boa reserva de bombas e «lasers». Para quem conseguir «sobreviver» a estes recontros, o jogo estende-se por seis níveis, cada um com trinta «screens».

Pouco rico de cor, com alguns problemas a nível de rotinas de detecção de colisão de *Athena* com outros personagens, este *Psycho Soldier* não é super. Mas cumpre a missão...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar

NOVA ATHENA NÃO VAI LONGE



Título: «PSYCHO SOLDIER»
Máquina: SPECTRUM

RAMPAGE é, ao que consta, um sucesso nas máquinas de arcade. E não se duvida de que, infelizmente, venha a ter um relativo sucesso nos computadores, mesmo limitado pela memória destes. É um jogo fácil de perceber, que não requer grandes doses de paciência ou, sequer, inteligência. A ideia-base é só uma, definida, aliás, no próprio título: violência.

Em *Rampage* até três jogadores podem participar de uma só vez, cada um controlando um monstro tipo «King Kong», cuja única missão e divertimento é destruir cidades. E não contentes com o rasto de destruição deixado atrás de si, os monstros divertem-se também comendo as criaturas que fogem, esbaforidas, dos prédios em ruínas. Ou esmagando os «hélic» do exército e os carros da polícia.

E uma vez destruída uma cidade, é chegada a vez de passarem à seguinte.

Ao todo são 50 cidades, com 3 «écrans» por cada uma, num total de 150 imagens, cheias de cor, mas muito pouco claras quando tudo começa a desmoronar-se. O que complica um pouco as coisas, dado que os monstros quase desaparecem na paisagem. No fundo, talvez não tenha assim tanta importância, porque duvida-se de que, após a excitação inicial, alguém se preocupe muito com este *Rampage*.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7 (antes de começar a violência)
DIFICULDADE (1-10): ???
CONSELHO: A evitar

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

DICAS para «Driller» rareiam entre a correspondência recebida. Vocês parecem ainda muito ocupados com alguns dos jogos mais antigos. Por isso mesmo, e para esta semana, um mapa de Movie e respectivas dicas são a nota de abertura deste cantinho de «pokes» e «dicas». Os autores são Luis Afonso e Emanuel Fernandes, que formaram o «Soft Duck», na Rua Dr. Eugénio V. Lemos, n.º 12-2.º Dto., 2330 Entroncamento, e desejam trocar jogos e programas.

Micro Flash quer trocas

O grupo de amigos que formou o *Micro Flash* quer trocar dicas, mapas, pokes, jogos utilitários (têm mais de 140). Quem quiser contactá-los pode fazê-lo pelo telefone 749569 ou escrevendo para a Rua da Venezuela, n.º 43-2.º Fte., 1500 Lisboa. O Daniel e o Francisco dizem também que em *Scuba Drive*, para apanharmos as pérolas e pontos devemos levar todas as pérolas que encontramos para o barco. Em *Ruller Cuester*, carregando na tecla 3 jogamos em câmara lenta. E não contentes com estas dicas, os nossos amigos dizem que em *Indiana Jones* para passarmos para outro caminho, por entre as pedras, devemos andar e carregar em FIRE, não sendo conveniente ficar muito tempo no mesmo local pois aparece um feiticeiro que dispara sobre nós. E ficamos por aqui nas dicas do *Micro Flash*, porque o carregador para *Saboteur 2* já aqui foi dado e as teclas de *Yer Kung Fu II* também não são novidade.

Nemesis, Trust e outros

De Pedro Miguel Mota Louro, morador na Rua Serpa Pinto, n.º 11-3.º Esq., 2675 Odivelas aqui ficam uma série de carregadores que permitirão acabar coisas tão difíceis como *Nemesis* ou *Trust II*. É a despedida de Pedro, pelo menos por ora, após ter ocupado espaço em «Linha a Linha» com algumas rotinas divertidas e aqui com o mapa de *Hydrofool* e um carregador. E já agora lembre-se para os que possam ter tempo de dar uma resposta. Que o Pedro ainda perdido em *Robin of Wood* e *Green Beret* e quer saber quais são as teclas para *Fighter Pilot* e *Rock'n'Wrestle*. As de *Fighter Pilot* estão algures nestas páginas, com desejos de bons voos. E talvez em breve o jogo apareça em *Reprise*...

Nemesis the Warlock

```

1 CLEAR 64500
2 LET T = 0 : LET W = 1
5 FOR F = 32000 TO 32140
10 READ A : POKE F, A
15 LET T = T + A * W : LET W = W + 1
20 NEXT F
25 IF T <> 1165845 THEN PRINT
   "Data error" : STOP
30 PRINT AT 10, 0 : "Start
   'NEMESIS THE WARLOCK' take"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234
110 DATA 6, 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 243, 237, 94, 33
130 DATA 44, 125, 229, 33, 187, 98
140 DATA 229, 51, 51, 17, 243, 187
150 DATA 1, 36, 3, 33, 253, 94, 62
160 DATA 202, 237, 79, 195, 187, 98
170 DATA 33, 70, 125, 229, 33, 23
180 DATA 188, 229, 51, 51, 17, 33
190 DATA 188, 1, 246, 2, 33, 33, 188
200 DATA 62, 208, 237, 79, 195, 23
210 DATA 188, 33, 33, 188, 17, 209
220 DATA 138, 1, 92, 0, 237, 176, 33
230 DATA 228, 138, 34, 233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34
250 DATA 245, 138, 33, 255, 138, 34
260 DATA 9, 139, 62, 195, 50, 29, 139
270 DATA 33, 116, 125, 34, 30, 139
280 DATA 195, 209, 138, 33, 134, 125
290 DATA 17, 179, 190, 1, 7, 0, 237
300 DATA 176, 175, 50, 195, 190
310 DATA 195, 135, 190, 175, 50, 131
320 DATA 120, 50, 138, 120
    
```

Star Raiders II

```

1 REM STAR RAIDERS II POKE
2 REM P. Louro 88
3 REM
5 BORDER 0 : INK 7 : PAPER 0
10 CLEAR 29999
15 PRINT AT 2, 2 : "Start 'STAR
   RAIDERS II' Tape"
20 LOAD "" CODE
25 LET W = 0 : LET T = 0
30 FOR F = 65070 TO 65082
40 READ A : POKE F, A
45 LET T = T + W * A : LET W = W + 1
50 NEXT F
55 IF T <> 9999 THEN PRINT "Error in
   data" : STOP
70 DATA 62, 24, 50, 174, 147
80 DATA 62, 250, 50, 175
90 DATA 147, 195, 48, 117
95 PRINT AT 17, 0
100 RANDOMIZE USR 65024
    
```

GUN RUNNER

```

0 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
20 CLEAR 25317
25 PRINT AT 10, 5 : "Start
   'GUN RUNNER' tape"
30 LOAD "" CODE
35 POKE 64531, 68
40 RANDOMIZE USR 64512
45 POKE 65120, 12
50 FOR F = 23308 TO 23323
55 READ A : POKE F, A : NEXT F
60 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132
70 DATA 190, 50, 169, 192, 50
80 DATA 69, 205, 195, 198, 187
90 RANDOMIZE USR 65082
    
```

THRUST II

```

1 REM THRUST II POKE
2 REM P. Louro 88
3 REM
4 FOR F = 40192 TO 40448
5 POKE F, 158 : NEXT F
10 LET W = 0 : LET T = 0
15 FOR F = 40599 TO 40637
20 READ A : POKE F, A
25 LET T = T + W * A : LET
   W = W + 1
30 NEXT F
35 IF T <> 115508 THEN PRINT
   "Error in data" : STOP
40 DATA 62, 157, 237, 71, 237
50 DATA 94, 201, 229, 213, 197
60 DATA 245, 175, 50, 18, 93
70 DATA 58, 152, 127, 254
80 DATA 61, 32, 11, 175, 50
90 DATA 152, 127, 62, 63, 237
100 DATA 71, 237, 86, 243, 241
110 DATA 193, 209, 225, 225, 201
200 PRINT "Press any key to new
   computer"
210 PRINT "THEN TYPE LOAD ""
   "" TO LOAD GAME"
220 IF INKEY $ <> "" THEN GO
   TO 220
230 IF INKEY $ = "" THEN GO
   TO 230
235 RANDOMIZE USR 40599
240 RANDOMIZE USR 4660
    
```

Energia para ATHENA

Rui Carlos Bosquet, que vive na Rua José Estêvão, lote 4 r/c, A Damaia, 2700 Amadora, necessita de ajuda para *Nonamed*, *Sigma 7*, *Batman* (ainda anda perdido), *Dragons Lair I e II* e *Nonteraqueos* (o mapa, por favor!). Com 15 anos de idade, o Rui quer, também, trocar jogos e correspondência. E para provar que tem coisas para contar, enviou as seguintes dicas:

WONDER BOY — No segundo nível há uma plataforma que não dá para *Wonder Boy* saltar. É necessário usar o *skate*, por isso aguentem-se com ele até lá... se conseguirem!

ATHENA — Destruam sempre os blocos de pedra pois em alguns aparecem objectos que dão poderes extras, como por exemplo: maiores saltos, voar, ter escudo, ganhar mais tempo, ter novas armas, ter uma máscara ou uma coroa, que destroem os blocos à cabeçada e muitos outros. Quando virem crescer uma flor normalmente em cima das plataformas dirijam-se a ela, abaixem-se e carreguem no *fire*, automaticamente aparece um coração que sobe para o céu o que temos que fazer é apanhá-lo, pois ele dá energia.

ARKANOID — Quando colocarem o jogo escrevam *PBRAIN* e quando o jogo acabar e não puderem mais escrever o *pbrain* primam a ponta.

STAINLESS STEEL — Quando o jogo entrar teclém simultaneamente *LOIS* e ficarão com vidas infinitas.

THE BEST — Quando o jogo entrar quem quiser jogar nas teclas carrega no zero e não toca em mais nada. Eis as teclas para jogar:

O, P — esquerda, direita; Q — levantar o escudo; Z — baixar o escudo; W — golpear a espada para cima; S — golpear em frente; X — golpear para baixo.

Para enfrentarem os três primeiros gladiadores mantenham o escudo para cima e golpeiem para cima e para baixo e assim sucessivamente até os matarem.

E para matarem a mulher e o gordo, esperem que eles venham ter com vocês pois aparecem do lado onde eles estão aos tiros e então se ficarem do outro lado, é mais fácil de se defenderem com o escudo.

Pyjamarama completo

De Rui Shantilal, que nos escreve desde a Rua Domingos Sequeira, n.º 40-3.º, 1300 Lisboa, chega a solução completa para *Pyjamarama*. O Rui, que já arrumou *Pyjamarama* na prateleira anda aflito com *Miami Vice* e *The Spirit*, por isso aqui fica o pedido de ajuda. E vamos às soluções:

- Apanhar a libra na sala dos frangos
- Trocar a libra pelo PENNY na sala do HELP
- Abrir a porta na sala onde está o vaso
- Apanhar o martelo na casa de banho, na retrete
- Trocar o martelo pelo extintor na sala das luzes
- Apagar o fogo com o extintor, na sala onde está a espada (debaixo do telhado)
- Trocar o extintor pela chave quadrada na sala que fica depois do fogo.
- Abrir a porta na sala da livraria
- Apanhar a pistola na sala do bilhar
- Acender a luz n. 3 na sala das luzes
- Apanhar a chave triangular na sala do foguetão
- Acender a luz n. 1 na sala das luzes
- Abrir a porta na sala do peso que cai com a chave triangular
- Carregar a pistola na sala da bateria.
- Trocar a chave por carta na sala da carta
- Trocar a carta por chaves no telhado
- Trocar chaves do telhado por capacete nas escadas.
- Deixar pistola num sítio perto das luzes
- Apanhar o balde na sala dos barris
- Encher o balde de água na casa de banho das senhoras
- a) Se quiserem podem acordar o pai com o balde de água, mas depois ele dá-lhes uma tarefa, por isso sugiro 21 b
- b) Trocar o balde pelo bidão de FUEL na sala dos caranguejos.
- Deixar o bidão de FUEL perto da casa, das luzes

Movie Mapa

Grid containing letters: P, S, M, M, P, G, B, B, M, L, D.

LEGENDA:
 L - MULHER
 M - MALA
 P - PISTOLA
 G - GARRAFA
 D - NOTAS
 B - BOMBAS
 S - START

SOFT DUCK COPYRIHT © LUIS AFONSO

LUIS AFONSO poke

64788,195

SOFT DUCK

LUIS AFONSO

EMANUEL FERNANDES

TROCAMOS JOGOS E PROGRAMAS.
 RUA DR. EUGÉNIO V. LEMOS
 N.º 12 2.º DTO
 2330 ENTRONCAMENTO

EMANUEL FERNANDES Dicas

- SE ENCONTRAR VANYA, MATE-A
- SE ENCONTRAR TANYA, FAÇA O QUE E-LA MANDAR
- PERTO DO INÍCIO DO JOGO HA' UMA SALA COM UM PAPAIAO E UM CAVALEIRO GUARDANDO A PORTA. DESEMBARACE-SE DELE DIZENDO "OPEN". ISTO FARA' COM QUE ELE SAIA.
- NUMA DAS RUAS EXISTE UM CAVALEIRO QUE BLOQUEIA A PASSAGEM PARA CERCA DE 70 SALAS. PARA PASSAR AI, DEIXE A GARRAFA ENTRE SI E O CAVALEIRO E CAMINHE PARA A FRENTE EMPURRANDO A GARRAFA. QUANDO ESTIVER PERTO DA PORTA, AGARRE A GARRAFA E VA' PELA PORTA.
- NA SALA EM QUE SE ENCONTRA O CAVALEIRO GUARDANDO A PORTA E DUAS BOLLAS ROLANTES, DIGA "PUZZLE" E O CAVALEIRO SMRA' DO SEU CAMINHO.
- QUANDO LANÇAR UMA BOMBA FUBA.
- QUANDO ENCONTAR UM "GOODIE" DIGA VARIAS VEZES "GOD BLESS YOU"

Mais Renegade e alguns pokes

O *Trio Lisboaeta*, composto por Gonçalo Nunes Farinha, de 14 anos, Hugo Magalhães, de 13, e Pedro Troni, de 14 anos, enviou-nos a sua versão para vencer em *Renegade*. E aproveitaram também para juntar um mapa (não muito bem feito, mas por esta passa) dos quatro níveis do jogo. Na mesma carta enviaram também uma série de pokes, que servem para aquilo que todos nós sabemos.

- NÍVEL — Quando estiverem sozinhos com o chefe utilizem o golpe de pernas de trás.
- NÍVEL — Neste nível abatam o chefe como no primeiro nível.
- NÍVEL — Quando o chefe, correr contrs nós dêm um pontapé alto.
- NÍVEL — Neste nível o chefe tem uma pistola. Se não tiveram hipóteses de escapar, carreguem no pause, e quando voltarem ao jogo a bala está parada.

LEGENDA:
 1, 2 E 3 - ESCUDOS
 ☺ - COMECO
 / - ESCADAS
 T - DINNER
 C - CADEIRAS Q - QUADROS

ROOMS: HEAD MASTER'S OFFICE, LIBRARY, READING ROOM, MAP ROOM, FIRE ESCAPE, TEACHER'S ROOM, WHITE ROOM, EXAM ROOM.

- FIST 11 — POKE 27061, 0
- ZUB — POKE 37473, 201
- ANTIIRIADÉ — POKE 54528, 24
- ASTERIX — POKE 34695, 183
- COMMANDO — POKE 31107, 201
- TOP GUN — POKE 26460, 0
- MUTANT MONTY — POKE 54933, 0
- SABOTEUR — POKE 46558, 0
- EQUINOX — POKE 41913, 68; 41914, 0
- PROJECT FUTURE — POKE 27662, 2

Códigos de Manic Miner

Como alguns de vós ainda andam perdidos em *Manic Miner*, Fernando José de Pinho e Silva enviou, e ainda bem, os códigos de acesso aos diferentes níveis do jogo. O Fernando, que quer trocar jogos, vive na Urbanização da Portela, n.º 163-11.º-Dto., 2685 Sacavém, portanto, se alguém quiser entrar em contacto com ele é favor escrever-lhe. E vamos à informação...

Manic Miner

Deixe o jogo entrar normalmente, carregue na tecla de começar e carregue nas seguintes teclas, uma de cada vez: 6031769.

Quando acabar aparecerá uma bota junto dos bonecos guardados. Agora carregue nas seguintes teclas para ir para o nível que escolheu.

N.º nível	Teclas p/ teclar simult.	N.º nível	Teclas p/ teclar simult.
1.º	6	11.º	6 + 2 + 4
2.º	6 + 1	12.º	6 + 4 + 1 + 2
3.º	6 + 2	13.º	6 + 3 + 4
4.º	6 + 1 + 3	14.º	6 + 1 + 3 + 4
5.º	6 + 3	15.º	6 + 3 + 4
6.º	6 + 1 + 3	16.º	6 + 1 + 2 + 3 + 4
7.º	6 + 2 + 3	17.º	6 + 5
8.º	6 + 1 + 2 + 3	18.º	6 + 1 + 5
9.º	6 + 4	19.º	6 + 2 + 5 + 1 + 3
10.º	6 + 1 + 4	20.º	6 + 5 + 1 + 3

Poke para ver Sam Fox

Jorge Simão, de Almada, envia uma série de pokes que já se estavam a acumular.

- LOCOMOTION — POKE 39108, 0; POKE 39291, 0; POKE 39321, 0 (tempo infinito)
- SLAP FIGHT — POKE 48456, N = (N = N.º de vidas)
- KRAKOUT — POKE 46565, 0 (vidas infinitas)
- BATTY — POKE 48436, 13 (vidas infinitas)
- SAM FOX — POKE 18572, 24 (ver screens)
- DRAGONS LAIR II — POKE 35766, 0 (vidas infinitas)
- RENEGADE — POKE 40366, 0 (tempo infinito)
- JACK THE NIPPER II — POKE 43251, 0 (vidas infinitas)

Como ganhar em Agent X II

Manoj Ranchordas, que vive na Rua Sacadura Cabral, lote 23-1.º A Quinta da Galiza, 2765 S. João do Estoril, veio a maneira fácil de jogar *Agent X* na segunda aventura editada. São três carregadores que facilitam muito a vida.

E para facilitar a vida ao Manoj, haverá por aí alguém que saiba a solução completa para *The Big Sheeze* e as teclas de *Nebula* e *Evening Star*? Se a resposta for sim, escrevam-lhe. O pedido é extensível, também, a utilizadores de PAW, GAC e QUILL.

Agent X II

- 10 REM AGENT X II — Primeira parte
- 20 REM Capital 88
- 30 REM
- 40 CLEAR 24639
- 50 LOAD "" CODE 24639
- 60 FOR F = 23296 TO 23316
- 70 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 80 DATA 62, 14, 50, 201, 96, 62
- 90 DATA 91, 50, 202, 96, 195, 168
- 100 DATA 96, 0, 175, 50, 176, 225
- 110 DATA 195, 162, 98
- 120 RANDOMIZE USR 23296

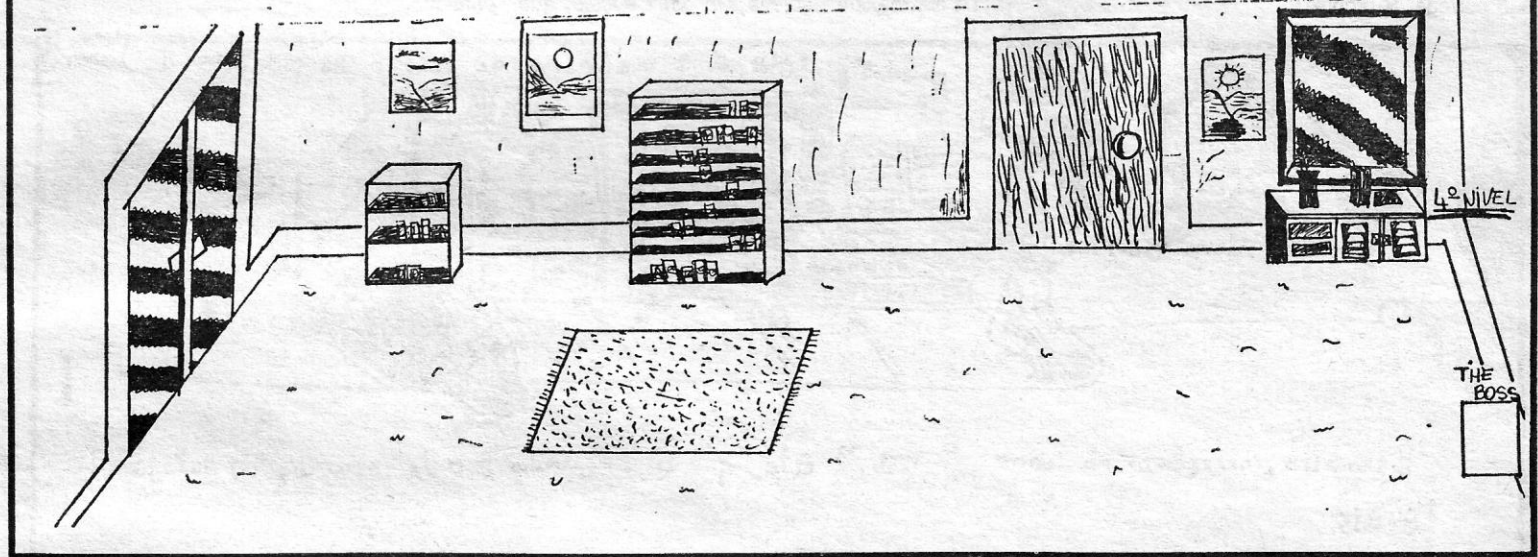
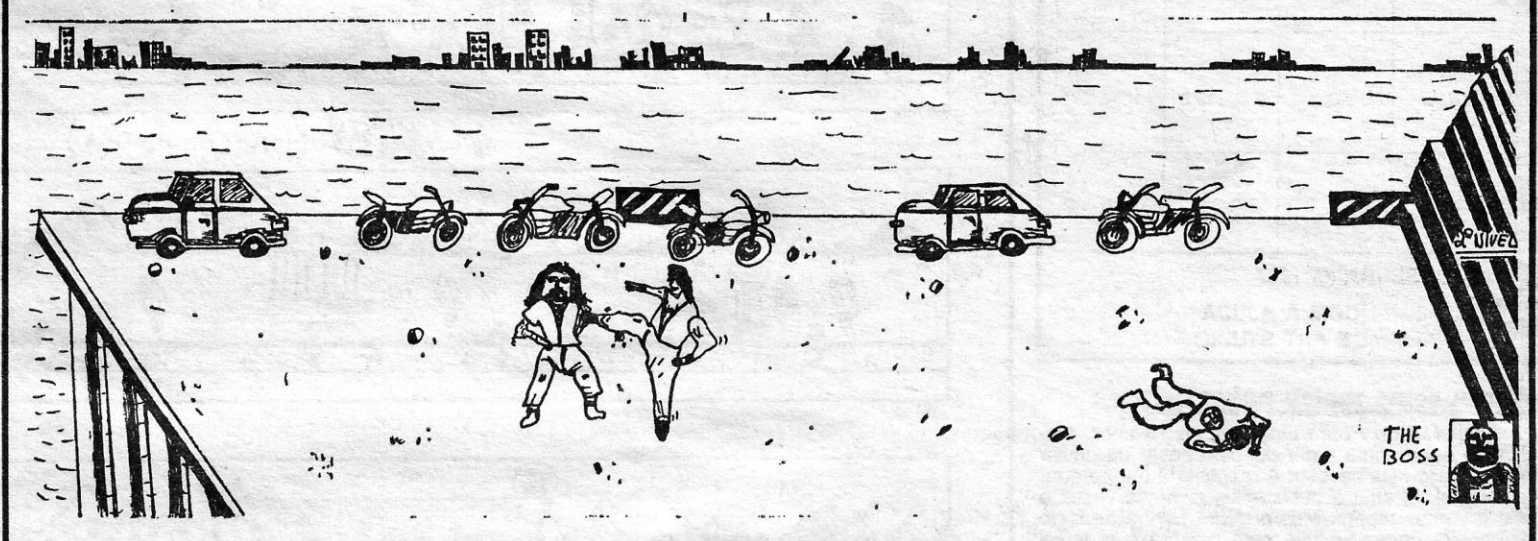
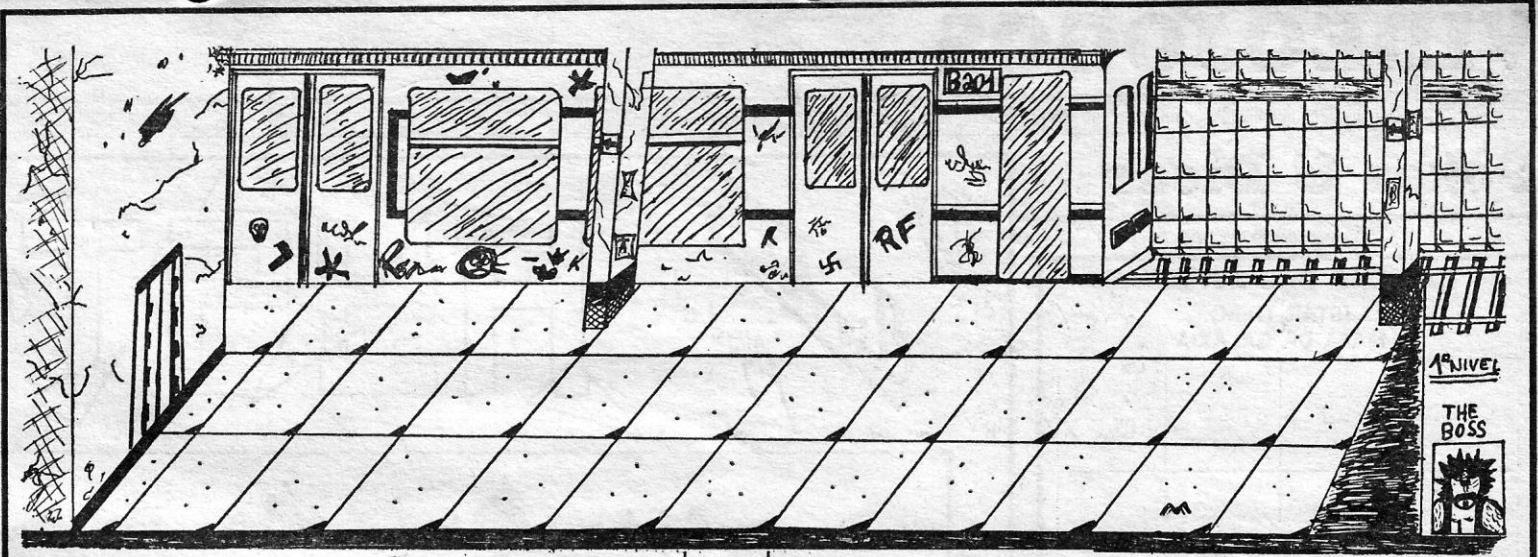
AGENT X II

- 10 REM AGENT X II — Segunda parte
- 20 REM Capital 88
- 30 REM
- 40 DATA CLEAR 24639
- 50 LOAD "" CODE 24639
- 60 FOR F = 23296 TO 23316
- 70 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 80 DATA 62, 14, 50, 201, 96, 62, 91
- 90 DATA 50, 202, 96, 195, 168
- 100 DATA 96, 0, 175, 50, 35, 244
- 110 DATA 195, 162, 98
- 120 RANDOMIZE USR 23296

AGENTE X II

- 10 REM AGENTE X II — Terceira parte
- 20 REM A Capital 88
- 30 REM
- 40 CLEAR 24639
- 50 LOAD "" CODE 24640
- 60 FOR F = 23296 TO 23319
- 70 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 80 DATA 62, 14, 50, 201, 96, 62
- 90 DATA 91, 50, 202, 96, 195, 168
- 100 DATA 50, 226, 195, 195, 162, 98
- 110 DATA 50, 226, 195, 195, 162, 98
- 120 RANDOMIZE USR 23296

e, ainda do Manoj Ranchordas, de propósito para alguns distraídos.



BATTY

- 10 REM BATTY
- 20 REM
- 40 CLEAR 60000
- 50 LOAD "" CODE
- 60 POKE 65520, 250
- 70 FOR F = 64000 TO 64012
- 80 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 90 DATA 62, 228, 50, 51, 189, 62
- 100 DATA 2, 50, 52, 189, 195, 0, 104
- 110 RANDOMIZE USR 64753

Abrir as portas em V

Pedro Manuel Ferreira Ribeiro, da Rua Luis de Camões, n.º 29 r/c, 3000 Coimbra, envia uma extensa lista de pokes, uma dica ilustrada para V, e pede ajuda para resolver *TRANTOR*, *SHAOLIN'S ROAD*, *THANATOS*, *TIR-NA-NOG* e *DEATH WISH*.

- STAIU — POKE 46600, 0 (vidas infinitas)
- COMMANDO — POKE 25653, 182 (vidas infinitas)
- DAN DARE — POKE 47712, 3 (vidas infinitas)
- COBRA — POKE 36515, 183 (vidas infinitas)
- NOSFERATU — POKE 38543, 194 (sem morcegos); POKE 38837, 194 (aranhas imóveis); POKE 38393, 194 (ratos imóveis)
- NODAR OF YESOD — POKE 32613, 0 (jogo mais fácil)
- CRITICAL, MASS — POKE 54256, 201 (imunidades);

- SIGMA 7 — POKE 58851, 1 (167 vidas)
- OLLY & LISSA — POKE 53727, 0 (energia infinita); POKE 34477, 0 (sem inimigos)
- SIR FRED — POKE 46641, 201 (vidas infinitas); POKE 37609, 201 (atravessar paredes)
- IMPOSSIBALL — POKE 41185, 0 (vidas infinitas)
- CRYSTAL CASTELS — POKE 63732, 0 (vidas infinitas)
- EL MISTERIO DEL NILO — POKE 55469, 246 (vidas infinitas)
- DUSTIN — POKE 52900, 50 (jogo mais fácil)
- SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0 (vidas infinitas)
- ROGUE TROOPER — POKE 30924, 0 (vidas infinitas); POKE 350910 (balas infinitas)
- NOUAMED — POKE 33715, 0 (vidas infinitas)
- THE GOONIES — POKE 33409, 0 (vidas infinitas)
- PYRACURSE — POKE 33450, 201 (imunidade)

Vidas infinitas por favor

GAME OVER (a segunda parte), MASK 2 e LIGHTFORCE são graves problemas para Élio António de Carvalho Neves, da Avenida 1.º de Maio, n.º 8, 7600 Aljustrel, que quer carregadores de vidas infinitas para estes jogos. Alguns, disso tenho a certeza, já foram publicados, pelo que só te resta, Élio, procurar em números antigos do suplemento. Mas, se não os encontrares, aguarda pacientemente, que, decerto, voltaremos a publicar algum desse material.

Do Élio, para provar que não anda tão perdido como alguns possam pensar, aqui ficam algumas dicas para *HYSTERIA*, bem como um mapa da primeira parte.

HYSTERIA — Este jogo é constituído por três partes e cada parte é uma época diferente. Na primeira, para passarmos de época temos de evitar as estranhas criaturas que nos tentam a todo o custo atrapalhar. O nosso objectivo é apanhar as estatuetas (assinaladas no mapa com um círculo) para formarmos a cara de um inimigo. Quando completamos a cara aparece um monstro que temos de destruir para podermos passar de época. Esta técnica é também utilizada nas outras partes para podermos passar. Quando completamos a última parte, voltamos à primeira mas agora mais difícil porque encontramos todas as criaturas até aí vistas.

Mapa de Star Trek

Com a ajuda do «Art Studio», Daniel Vaz Serra, da Rua da Venezuela, n.º 43-2.º Fte., 1500 Lisboa, fez os mapas de *STAR TRECK* e *SKOOL DAZE* publicados nesta secção. Ficaram de fora o mapa de *EXOLON* e as dicas de *SABOTEUR I* e *2*. Mas fica registado o pedido do Daniel. Ele quer trocar correspondência, jogos, pokes, dicas, mapas, carregadores e ajudas para vários jogos. Escrevam-lhe ou telefonem para o 749569 (Lisboa). E se houver por aí alguém que goste de trocar «screens» passados para a impressora, o Daniel é a solução.

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

CAMINHO DAS ESTRELAS (STAR TREK) MAPA DA GALÁXIA

solara	negro	crab	siurus
virgo	gemini	orion	vega
trabal	leo	spica	draco
rigel	osian	angel	pluto

DANIEL SERRA © 1987

COM A AJUDA
DE ART STUDIO

Ainda como meter pokes

Miguel Nuno Pedro Gameiro, de 13 anos, ainda não sabe como meter pokes, apesar de enviar alguns para esta secção. A resposta à tua pergunta, Miguel, já aqui a publicámos diversas vezes e não a vamos repetir. Mas o MERGE "" é de facto a maneira certa. Só que nem sempre é possível usar este processo. Tenta saber junto de um amigo.

Muitos dos jogos estão protegidos de tal forma que o processo de introdução de pokes é complicado. Claro que há sempre possibilidade de abrir um programa protegido, mas isso obriga a saber bem Basic e Código-Máquina.

Mapas precisam-se, ajuda necessita-se

O Pedro Miguel, que escreve desde a Estrada da Sr.ª da Saúde, n.º 66-r/c, 8000 Faro, quer os mapas de ROBIN WOOD e ZOOT.

De Cascais, escreve Paulo Rogério Maurício da Silva, que afirma só recentemente ter tomado conhecimento da existência deste cantinho de vídeo-jogos (não sabes o que pedeste até agora) e que deseja saber como gravar de cassette para cassette e como fazer jogos. A primeira resposta, Paulo, é fácil, mas nem sempre resulta: usas dois gravadores e copias a gravação como se fosse uma gravação normal, de música. Só que, como o sinal registado nem sempre é bem reproduzido, acabar por ficar com uma cópia que o computador não carrega. E pronto...

BY: *Elio Azevedo*
Ajustrel

HISTERIA

1ª PARTE (GRÉCIA ANTIGA)

Legenda

- DIABRETES QUE DISPARAM
- ESQUELETOS QUE TEMOS DE EVITAR-LOS
- CAVALOS QUE TEMOS DE EVITAR-LOS
- OBJECTOS QUE DEVEMOS APANHAR

Quanto aos jogos, isso é uma história bem mais complicada. Se queres fazer um jogo tens de saber Basic e Código-Máquina. Para os jogos mais simples, e para começares a perceber como tudo funciona, o Basic é suficiente. Mas se desejas fazeres jogos tão bons como, por exemplo, SABOTEUR, tens de aprender Código-Máquina. Mas para já procura um bom livro de Basic e arranca à descoberta das potencialidades do teu computador. E, caso alguém queira ajudar o Paulo, aqui fica a morada: Rua das Amendoeiras, lote 33-3.º-Dto. Bairro da Torre, 2750 Cascais. Para um contacto mais rápido, usem o telefone 2843755.

De Carnaxide escreve Manuel Coucelo, que

pergunta como é que são desprotegidos os jogos comerciais, e quer saber em que número do suplemento foi publicada a forma de introduzir pokes em jogos comerciais protegidos. Qualquer das respostas é difícil de dar aqui. A segunda porque, com esta passagem do testemunho de Daniel Lima para mim, é complicado ver em tantas páginas de jogos quando é que o artigo foi publicado. A primeira porque o processo é diverso, dependendo do material utilizado e de quem o usa. Mas a Multifaca 1 é muito útil nestes casos...

Se algum de vós estiver disposto a explicar tudo isto a Manuel Coucelo, pode fazê-lo para a Célula 10, lote C-4.º-A, 2795 Carnaxide. Ele ficará contente.

E fechamos a vossa secção de pokes e dicas desta semana com o pedido de José Carlos Correia, que vive na Avenida dos Missionários, n.º 52-2.º Dto., 2735 Cacém e tem o telefone 9249653. O José Carlos quer dicas para DIZZY, TRAP DOOR, SURVIVOR e ACTION FORCE. E em troca deixa uma série de pokes e esta informação: Para passar a linha zero para um número até 100, fazer POKE 23756, x.

Pokes

- EXOLON — POKE 40221, 60
- GAME OVER (parte 1) — POKE 48790, n (vidas); POKE 48794, n (granadas)
- GAME OVER (Parte 2) — POKE 38705, 201 (vidas); POKE 38665, 0 (poder); 32379, 0 (lazer)
- INDIANA JONES — 33948, 0 (vidas)
- SIDE WIZE — POKE 52637, 9 e POKE 52647, 9; POKE 33948, 0 (vidas)
- RENEGADE — 41048, 195
- NEBULUS — POKE 32921, 0
- JACK THE NIPPER II — POKE 43251, 0
- WIZBALL — POKE 37052, 0
- HYSTERIA — POKE 44623, 167

O José Carlos enviou também mapas de FREDDY HARDEST (mauzinho) e KNIGHT LORE (feito a lápis) que não vamos publicar. Se tiveres hipótese de repetir o de KNIGHT LORE mas a caneta (preta), cá estamos à espera. E até para a semana.



Primeiro, carreguem no icone "↩" até que o segundo e o terceiro dígitos estejam iguais.

A seguir, carreguem no icone "➤" até que o sexto dígito esteja igual ao segundo e ao terceiro dígitos.

Então, carreguem no icone "%" para o quarto dígito.

Por agora, os últimos cinco dígitos devem estar iguais.

Se o primeiro dígito estiver diferente, carreguem no icone "%" uma vez, e os três prévios também uma vez.

Repetam isto duas vezes ou três vezes e a mensagem «circuit off» deve aparecer.

Depois é só colocar as cargas e... pirarem-se.

POR: *Pedro Ribeiros*

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — PHANTIS
- 2.º — GARFIELD
- 3.º — DRILLER
- 4.º — INSIDE OUTING
- 5.º — SUPER HANG-ON
- 6.º — GALATIC GAMES
- 7.º — CALIFORNIA GAMES
- 8.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 9.º — DEFLEKTOR
- 10.º — COMBAT SCHOOL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

AVENTUREIRO, presente. Mais um pouco de aventura nesta nossa secção. Para começar, com uma resposta do Manuel Joaquim Pereira, do Jorge e João Paulo, de Lisboa, a algumas dúvidas do João Cruz (e de outros aí escondidos!). Como não o indicaram, presumo que as dicas são para «The Big Sheaze», mas quem conhece o jogo (e, confesso, este escapa-me) sabe do que vocês falam. E vamos à informação.

Em resposta a João Cruz, que queria saber onde estão as chaves do carro, eu digo-lhe que ele tem um grande problema, pois não existem chaves do carro. O que tem de se fazer é apanhar a dinamite (GET DYNAMITE), rebeitar o cofre (INSERT DYNAMITE IN KEY HOLE, LIGHT FUSE, sair da sala, esperar, entrar e apanhar a bateria ou outras coisas, se quiser).

Depois é só entrar no carro (GET INTO CAR), largar a bateria (DROP BATTERY, TOUCH WIRES), e o carro arrancará.

Aí, é só guiar para onde quisermos (DRIVE TO HOME, CENTRAL PARK, JOB DINER) ou para-o endereço que está no livro que encontrámos no carro.

Killed Until Dead completo

Do aventureiro Manof Rauchordas, chega a solução completa para o policial «KILLED UNTIL DEAD», um misto de aventura e crime lembrando Agatha Christie. O Manof, que só envia as respostas para os três primeiros níveis, promete enviar as restantes em breve. E é tudo por esta semana.

Linha a linha...

A «Linha a Linha» desta semana, começa com muita aceleração. Com Hugo Miguel Rosa ao «volante», um programa para desenhar no «écran» um automóvel, em três dimensões.

- 10 REM HUGO ROSA 1987
- 20 REM TOYOTA COROLLA DX
- 30 PLOT 80, 10: DRAW - 70, 32: DRAW - 4, 5
- 40 DRAW 73, - 33: DRAW 22,7: DRAW 0, - 4
- 50 DRAW - 2D0, - 8: PLOT 101, 17: DRAW 30, PI * 4, - PI * 1.1
- 60 PLOT 99, 30: DRAW - 18, - 7: DRAW - 75, 33
- 70 DRAW 0, - 8: PLOT 75,20: DRAW 0,3
- 80 DRAW - 10,4: DRAW 0, - 3: DRAW 10, - 4: PLOT 19,45
- 90 DRAW 0,3: DRAW - 10,4: DRAW 10, - 3
- 100 DRAW 10, - 4: PLOT 6,56: DRAW 5,1
- 110 DRAW 74, - 33: LET A = 24: FOR B = 83 TO 94 STEP 2
- 120 PLOT B, A: DRAW 3, 10: LET A = A + 0,8: NEXT B
- 130 DRAW - 11, - 5: DRAW - 72,32: DRAW - 2, - 7
- 140 PLOT 66,34: DRAW 2,7: LET C = 36: FOR D = 66 TO 67
- 150 PLOT D, C: DRAW - 40,17: LET C = C + 2,4: NEXT D
- 160 PLOT 25,50: DRAW 2,7: PLOT 14,65: DRAW 2,3
- 170 DRAW 45,30: PLOT 84,33: DRAW 2,3: DRAW 45,30
- 180 DRAW - 70,31: DRAW 18,25: DRAW 63, - 27
- 190 DRAW - 11, - 28: DRAW 5, - 20: DRAW - 2, - 15
- 200 DRAW - 2, - 2: PLOT 62,96 : DRAW 17, 24
- 210 DRAW 61, - 26: DRAW - 11, - 28: PLOT 79,122
- 220 DRAW 65,40: DRAW 63, - 27: DRAW - 65, - 40
- 230 PLOT 132,63: DRAW 15, - 3: DRAW 1,7: DRAW - 15,4
- 240 DRAW 3,5: DRAW 0, - 3: DRAW 15, - 4: DRAW - 1, - 7
- 250 DRAW - 3, - 1: PLOT 135,33: DRAW 75,45: DRAW 0,5
- 260 DRAW 26,PI/1+5, -PI*1,2: DRAW 11,8: DRAW 5,12
- 270 DRAW - 17, - 11: DRAW 20,14: DRAW 0,8
- 280 DRAW - 28, - 18: DRAW 26,16: DRAW - 10,20
- 290 DRAW - 60,25: DRAW - 21,10: 44, - 19: DRAW 15, - 10
- 300 DRAW 21,13: PLOT 149,70: DRAW 73,47: DRAW - 20,13: DRAW - 60, - 37
- 310 PLOT 218,115: DRAW 0, - 10: PLOT 218,115: DRAW - 2,4
- 320 DRAW - 15,10: DRAW 7, - 21: DRAW - 1, - 1: DRAW - 7,21
- 330 PLOT 180,59: DRAW 0,30: DRAW 1,1: DRAW - 7,22
- 340 DRAW - 2, - 2: DRAW 7, - 22: PLOT 175,80: DRAW - 5, - 2
- 350 DRAW 0,2: DRAW 5,2: DRAW 0, - 2: PLOT 175,77
- 360 PLOT 215,107: DRAW - 5, - 2: DRAW 0,2: DRAW 5,2
- 370 DRAW 0, - 2: PLOT 210,90: DRAW 15,10,4 ↑ 4,3: PLOT 102,28
- 380 DRAW 15,10,4 ↑ 4,3: CIRCLE 114, 25,4: CIRCLE 222, 87, 4
- 390 PRINT AT 0,1: «TOYOTA COROLLA DX»
- 400 REM Este programa foi feito por HUGO ROSA, de 24 a 27/7/87.

Bandeira americana

Do Ruben Augusto Valente de Oliveira Martins, de 13 anos, que vive na Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, n.º 21-3.º-F, 2955 Pinhal Novo, chegou uma rotina copiada (nada como ser honesto) de uma revista para o Spectrum.

STARS AND STRIPES

- ★ BANDEIRA AMERICANA ★
- 10 INK2
- 20 PAPER
- 30 CLS
- 40 FOR X=28 TO 148 STEP 20
- 50 FOR Z=0 TO 11
- 60 PLOT 16,Z+X: DRAW 216,0
- 70 NEXT Z
- 80 NEXT X
- 90 PLOT 16,28: DRAW 0,131
- 100 PLOT 232,28: DRAW 0,131
- 110 PAPER 1
- 120 INK 7
- 130 FOR X=2
- 140 PRINT AT X2,*****
- 150 PRINT AT X+1,2,*****
- 160 NEXT X
- 170 PRINT AT X,2,*****

Quatro programas

De aqui bem mais perto, escreve o Rahim Firozali, morador na Rua José Duro 27-D, 1700 Lisboa, dizendo que gosta muito das páginas de videojogos de «A Capital» e que só por isso nos envia os quatro programas abaixo.

- 5 REM N.ºS PITAGÓRICOS MENORES QUE 120
- 10 FOR I=1 TO 120
- 20 FOR J=1 TO 120
- 30 LET T=SQR(I+J+1)
- 40 IF T=INT(T) THEN PRINT T;:J
- 50 NEXT J
- 60 NEXT I
- 5 REM DIVISORES DE UM N.º NATURAL
- 10 INPUT «QUAL O NÚMERO?» :A
- 20 FOR Q=1 TO A
- 30 LET T=A/Q
- 40 IF T=INT(T) THEN PRINT Q
- 50 NEXT Q
- 60 END
- 5 REM SURPRESA!
- 10 DIM A\$(20),B\$(3)
- 20 INPUT «COMO TE CHAMAS?» :A\$
- 30 PRINT «ENTÃO» :A\$: «COMO ESTÁS?»
- 40 INPUT B\$
- 50 IF B\$="BEM" THEN PRINT «AINDA BEM QUE ESTÁS BEM» ELSE PRINT «RECUPERA-TE»
- 60 END
- 5 REM CAPIÇUAS DE 4 ALGARISMOS
- 10 FOR X=1 TO 9
- 20 FOR Y=0 TO 9
- 30 PRINT X;Y;Y;X
- 40 NEXT Y
- 50 NEXT X
- E ficamos por aqui esta semana. Mas escrevam mais, que esta secção está a precisar de colaboração.

KILLED UNTIL DEAD (Solução completa)

NÍVEL UM «ELEMENTARY MY DEAR WATSON»

ASSASSINO	VÍTIMA	LUGAR	ARMA	MOTIVO
WEIGHT WATCHERS				
Sidney Meanstreet	Agatha Maypole	Mike's room	Bomb	Agatha ate the last of the oatmeal
MARS NEEDS WOMEN				
Lord Peter Filmsey	Claudia von Bulow	Peter's room	Gun	Claudia gave him a lowsey prediction
BEAUJOLAIS OR BUST				
Agatha Maypole	Mike Stammer	Peter's room	Bomb	Mike filled the chamber pot with oil
MOLD THE MUSTARD				
Mike Stammer	Lord Peter Filmsey	Agatha's room	Knife	Peter was blackmailing him
BANANA FOLLIES				
Agatha Maypole	Mike Stammer	Mike's room	Poison	She wanted Mike's chimp zippy
A CASE FOR THE BIRDS				
Claudia von Bulow	Mike Stammer	Mike's room	Bomb	He blew her baa away
FAST FOOD FIGHT				
Mike Stammer	Sydney Meanstreet	Patio	Poison	He would have ruined macburgers

NÍVEL DOIS «MURDER MEDIUM RARE»

ASSASSINO	VÍTIMA	LUGAR	ARMA	MOTIVO
PUBLISH OR PERISH				
Agatha Maypole	Lord Peter Filmsey	Foyer	Poison	Peter was grabbing all the promotional money
THE RAT TRAP				
Lord Peter Filmsey	Agatha Maypole	Sidney's room	Poison	Agatha fired him from the rat trap
BLACKMAIL				
Agatha Maypole	Mike Stammer	Claudia's room	Knife	She was being blackmailed by Mike
OF POOCHES AND PILLOWS				
Claudia von Bulow	Mike Stammer	Claudia's room	Knife	Mike was having an affair with the maid
COMPUTER CHRONICLES				
Mike Stammer	Claudia von Bulow	Claudia's room	Bomb	Me wanted all the endorsement money

NÍVEL TRÊS «CASES FOR THE CUNNING»

ASSASSINO	VÍTIMA	LUGAR	ARMA	MOTIVO
THE CASE OF THE MUTILATED MOOSE				
Lord Peter Filmsey	Sydney Meanstreet	Patio	Gun	He ran over his brother
THE MUSTREY OF THE LEAPING FISH				
Claudia von Bulow	Lord Peter Filmsey	Hall	Gun	Peter stole her fish plot
PRACTICAL PASTIMES				
Mike Stammer	Agatha Maypole	Library	Gun	She pulled too many practical jokes
A STITCH IN TIME				
Mike Stammer	Claudia von Bulow	Mike's room	Knife	Claudia squeezed him out of the deal
NÍVEL QUATRO «SUPER SLEUTM»				
LAST LAFF				
Claudia von Bulow	Sydney Meanstreet	Agatha's room	Bomb	Sydney said she was a lonsy writer
MOTHERLY LOVE				
Agatha Maypole	Sydney Meanstreet	Patio	Knife	She wanted Mike's inheritance money
RMYPES AND CRIMES				
Claudia von Bulow	Agatha Maypole	Library	Gun	Professional jealousy
THE SCALES OF JUSTICE				
Claudia von Bulow	Lord Peter Filmsey	Patio	Poison	He weights less than the rest

Tem de responder a uma pergunta para entrar no quarto de qualquer personagem. Aqui estão as respostas de cada pergunta:

NÍVEL UM «ELEMENTARY MY DEAR WATSON»

QUARTO	AGATHA'S	CLAUDIA'S	PETER'S	SYDNEY'S	MIKE'S
Weight Watchers	Miles Archer	I, the Jury	Edward Gein	Chocolate Syrup	Errol Stanley Gardener
Mars needs women	Brazil	The House Trap	1981	Central Intelligence Division	64,000,000,000:1
Beaujolais or Bust	Arsenie	Los Angeles	In Belgium	Mycroft	Dr. Fu
Mold the Mustard	Mary Tyler Moore	Down by the River	The Bobettes	Poisoned, shot twice e droconed	By analysin hair and nails
Banana Follies	Walter Gronkite	No-one	Paul Drake	Backgammon	Seven miles from Alcatraz
A Case for the Birds	Sparrow/arrow	Humphrey Bogart	222	Vermont	Tony Perkins
Fast Food Fight	Dr. Herman Tarnawer	Paul Newman	Philip Marlow	Jane	Pinkerton

NÍVEL DOIS «MURDER, MEDIUM RARE»

ASSASSINO	VÍTIMA	LUGAR	ARMA	MOTIVO
Publish or Perish				
Charlie Chan	Flat top	Roman Polanski	Peter Falk	A Gangster's girl friend
The Rat Trap	Juan Corona/The Hill /Side Strangler	Red	Plaid	80%
Blackmail	Detroit	1952	Rextout/ /Tom Wolfe	Clanton Brothers
Of Poochest Pillosoas	Angela Langsbury	Hercule Poirot	A Corpse	Sherlock
Computer Chronicles	Angela Langsbury	A shot in the dark	Bitter Almond Stockbroker	Medieval Scholar

NÍVEL TRÊS «CASES FOR THE CARNING»

ASSASSINO	VÍTIMA	LUGAR	ARMA	MOTIVO
The Case of the Mutilated Moose				
Bare Knuckle Boxing	Della Street	Bing Crosby	Raymond Burr	Chi Sera Sera Cricket
The mystery of the Leaping Fish	Sherlock Holmes	Soft Solcal Shoes	Travis McGee	
Paint by Numbers	Murph the Smurf	Mary Tyler Moore	Vincenzo Perugia	XXVI
Practical Pastimes	351 Ellis Park Road	Sir Alec Guinness	Dr. Antoine Lowice	Inspector Maigret
Astitch in Time	Bee Keeping	221/b Baker Street Chicago	A Circus Elephant	Billy the Kid

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

Eugénia Melo e Castro

SE dúvidas havia, a partir da — temerária — edição de «Coração Imprevisto», há uma cantora que não pode continuar a ser encarada com a leviandade com que a julgaram antes, há uma artista que não deverá voltar a ser objecto de ternuras e paternalismos nem de «embirrações» e incompatibilidades superficiais e sem significado. O quarto disco de Eugénia Melo e Castro poderia não ter outros méritos — mas chegaria sempre para lhe garantir a necessidade de respeito que merecem todos os que, com bom gosto e com sensibilidade, arriscam um caminho próprio, evitam as facilidades dos figurinos «pronto a ouvir», aceitam os desafios mais inesperados e fazem tudo isso com um empenhamento total. «Coração Imprevisto» é, desde a capa à escolha das canções, um disco maduro e pensado muito embora a sua «exaltação» óbvia seja a do sentimento — é nesta dualidade que se ganha a verdade de Eugénia Melo e Castro...

Vamos por partes: se «Terra de Mel» foi o disco que transformou «a Geninha» na namoradina de todos (sem que a cantora tivesse a mínima responsabilidade nessa adopção tão típica dos portugueses), se «Águas de Todo o Ano» valeu como demonstração de teimosia e fez crescer as primeiras «raivinhas» nos dentes perante o desassombro da «miúda» que aceitava o diálogo com Ney Matogrosso e assinava parcerias com Caetano Veloso, se «Eugénia Melo e Castro - III», que não deixa de considerar um (o?) disco falhado, chegou ao menos para confirmar uma carreira, é com «Coração Imprevisto» que Eugénia Melo e Castro ultrapassa todas as «protecções» e todas as «inimizades» e se justifica em pleno perante o seu «público».

Paradoxalmente, é no disco «sem rede» — leia-se com apoio quase exclusivo do piano de mestre Wagner Tiso — que Eugénia Melo e Castro se revela mais segura e mais ousada, dispensando os truques que, anteriormente, não clarificavam a sua

opção relativamente ao canto. Ou seja, é precisamente quando Eugénia Melo e Castro se dispõe a reconhecer que a sua voz não é pujante nem arrasadora nem original nem vibrante que se ganha uma intérprete, muito provavelmente a conhecer agora as suas próprias limitações e, por isso mesmo, a torneá-las a custo de sensibilidade e de acerto na escolha do repertório. Que, diga-se desde já, vale como o melhor naipe de canções reunido num só disco por Eugénia Melo e Castro, particularmente feliz na recriação de «Os Argonautas» («navegar é preciso, viver não é preciso...») e na escolha de Pedro Caldeira Cabral para um fabuloso contraponto entre a sua guitarra portuguesa e o piano de Wagner Tiso, capaz de dar uma nova dimensão ao «clássico» «Maldita Co-

caína», cuja interpretação — ao mesmo tempo rendida e afilada — chega a arrepiar...

Depois há «Fogo de Palha», original da cantora e de Toninho Horta, uma das canções que este tipo «linear» de instrumentação dota de dimensão invejável. É «Talvez em Teus Olhos» que traz de volta uma dupla autoral quase insuperável neste quadrante: Wagner Tiso e Milton Nascimento. E «Longe», de Danilo Caymmi e Ronaldo Bastos, outra vez com um «extra» portentoso de Carlos Zingaro, um violinista completo e sensível como se prova (se ainda era necessário a insistência) na sua participação especial. E «Coração Imprevisto», mais um encontro de Eugénia Melo e Castro e Caetano Veloso, na autoria e na interpretação

em que, curiosamente, as suas vozes não chegam a cruzar-se...

Tudo isto chegaria para fazer de «Coração Imprevisto» uma aventura imediatamente recompensada. Mas, se há algum perigo em relação a este disco (que sozinho enterra de uma vez por todas a falsa questão do portuguêsismo ou do brasileiroismo de Eugénia Melo e Castro), é justamente pensar-se no seu possível efeito imediato: há em cada uma das suas canções, em cada um dos seus momentos de inspiração, uma fascinante teia de complicações, de silêncios, de sutilezas que justificam uma audição continuada antes de uma sentença. É que quando as produções necessitam de ser descodificadas pela sua complexidade acaba por tornar-se mais fácil «unanimizar» a leitura; em casos como este, em

que a simplicidade se revela uma suave cobertura para todos estes jogos de encontro e de sedução (no caso entre um piano e uma voz, entre uma série de melodias belíssimas e uma colecção de palavras de excelente nível), a «descodificação» não tem razão de ser, uma vez que serão recomendáveis várias «interpretações» do que por aqui vai passando...

Quando no Verão passado Geninha Melo e Castro se estreou — enfim... — num palco lisboeta, teve oportunidade de escrever que ela tinha jogado naturalmente «à defesa», preferindo não brilhar para evitar qualquer surpresa desagradável. «Coração Imprevisto» é, salvo qualquer erro de «perspectiva», uma sequência natural desse mini-recital, com uma diferença básica: desta

EXPLODE
CORACÃO

...E os outros

★★ FEARGAL SHARKEY/
/«More Love» («Single»,
Virgin, 1988). Edição
Edisom

Um «pré-aviso» do regresso do antigo cantor dos Undertones e dos Assembly, aparentemente disposto a fazer de 1988 um novo ano de conquista. Não há razões, depois do «passado» de Sharkey e, sobretudo, do bom tom do seu álbum de estreia como solista, para descrever. Mas, para já, deve reconhecer-se que este «More Love», com produção de Danny Kortchmar (um americano, o que parece confirmar a sedução que os «yankies» continuam a exercer sobre os irlandeses), não ultrapassa a mediania e fica longe do brilho e do espectáculo de «A Good Heart» ou de «You Little Thief». Esperar para ver, talvez seja o melhor...

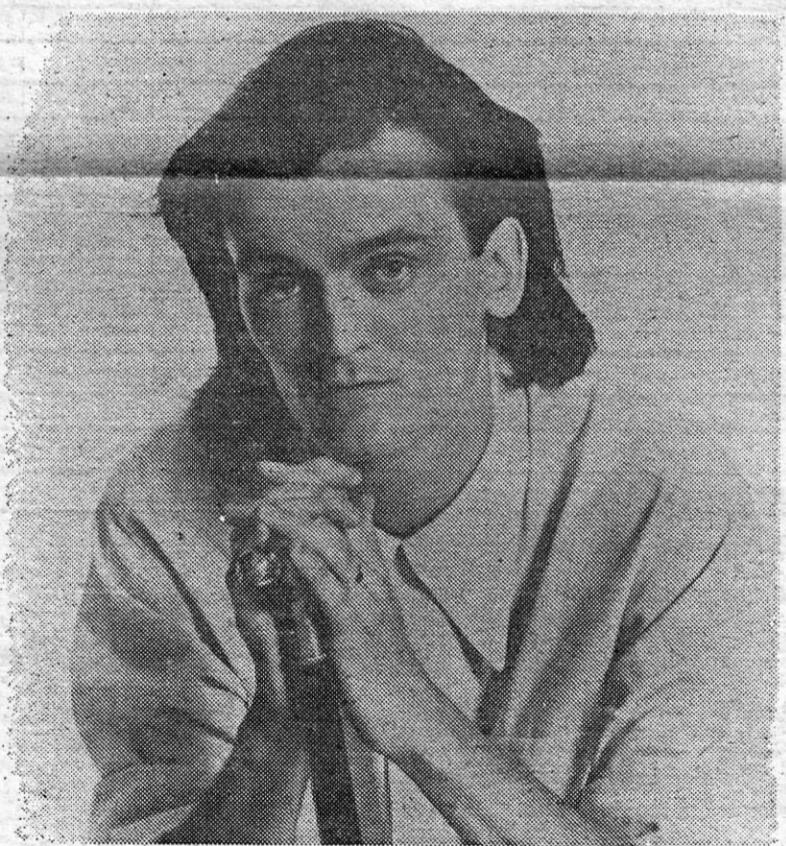
★★★★ THE TRIFFIDS/«Calenture»
(LP, Island, 1987). Edição
Polygram

Em devido tempo, Luís Peixoto já falou aqui deste disco de eleição, precisamente para o apontar como uma das suas 10 escolhas para o ano de 1987. Se volta a referir-se este grupo que domina claramente a nova música australiana (em co-liderança com o Go-Betweens mas com a vantagem de uma obra com muito mais facetas) é para historiar que a importação editorial esgotou à saída — um bom sintoma — e que a editora responsável se decidiu, com toda a justiça, pela edição local.

Quanto a «Calenture», restará dizer isto: para os que como eu só tomaram contacto com os Triffids em «Born Sandy Devotional», havia algumas reticências nesta transferência do grupo de Dave McComb para uma «major», no caso a Island. Mas de «Bury Me Deep In Love» a «Save What You Can», ao longo de onze canções e uma «vinheta» («Calenture», nem mais), o lirismo e a serenidade de construção estão intactos, atingindo mais uma vez a produção de Gil Norton um nível francamente invejável. Pronto: numa semana de «pérolas», o alerta está dado para estes Triffids que marcam, de muito longe, a música contemporânea.

★★★★ VÁRIOS/«Live For Ireland»
(LP, MCA, 1987). Edição
EMI-VC

Mais um disco em que a base «solidária» se faz sentir — desta vez, o



«More Love» é um «pré-aviso» do regresso de Feargal Sharkey

pretexto deste concerto de 14 horas em que participaram mais de 30 grupos foi a ajuda aos desempregados da Irlanda, alvos dos lucros recolhidos no espectáculo («Make It Work», no movimento «Self-Aid») e, agora, no disco («Live For Ireland»), que traduz uma pequena parte do que se passou a 17 de Maio de 1986.

Doze canções de alcance desigual, dadas algumas presenças claramente dispensáveis — casos de Chris de Burgh (apesar do invulgar apoio do público para a versão acústica de «Don't Pay The Ferryman»), de Chris Rea (velho e cansado em «Steel River») e dos Cactus World News (claramente desconexos em «The Bridge»). Mas há, igualmente, momentos de génio, a saber: a espantosa versão dos U2 para um clássico de Bob Dylan, «Maggie's Farm», a que não falta sequer o «delírio» de Bono que

investe numa cavalcada de palavras que passa até... por Chernobyl; a serenidade de Elvis Costello, também ele a optar por uma versão, no caso a contemplar «Many Rivers To Cross», de Jimmy Cliff; os Pogues, absolutamente irresistíveis e «desbundantes» em «Dirty Old Town» a fazer esquecer a já imparável versão de estúdio; Van Morrison, seguríssimo em «Here Comes The Knight», a confirmar plenamente que ele é um dos maiores candidatos à «eternidade»; e os Clannad, espantosos na transposição para o palco de «Harry's Game», o tema que lhes deu fama e proveito na Grã-Bretanha.

Balanço positivo — claramente — numa edição de que se conhecem os parâmetros e que interessa sobretudo aos colecionadores: tem até a particularidade de reunir dois grupos já extintos à data do concerto, os Boomtown Rats (sacrificados a uma carreira a solo de Bob Geldof, sem que se descortinem vantagens de qualquer espécie) e os Thin Lizzy (aqui congregados pelos guitarristas Scott Gorham e Gary Moore para homenagear o defunto Phil Lynott). A ter em conta, portanto...



O «single» de estreia de Simon Climie e Ros Fisher ameaça transformar-se em objecto de prazer «teen-ager»

★★ BIG TROUBLE/«Big Trouble» (LP, Epic, 1987). Importação CBS

Há quem pare no nome do produtor — Giorgio Moroder — e se recuse obstinadamente a passar daí; o «tenebroso passado» do homem justifica plenamente uma repulsa quase automática, tanto mais que as raras coisas correctas e atempadas que assinou se encontram esquecidas à luz da colecção de desastres que já inspirou e provocou — dos quais o menor não terá sido o assassinio de «Metropolis», o clássico filme de Fritz Lang, servido por uma banda sonora «sem nexos»...

Talvez valha a pena lembrar o «estimado ouvinte» de que os grupos femininos norte-americanos desta área «pop» passível de grande consumo acabam por nos reservar boas surpresas — primeiro «argumento» a favor, a carreira das Go-Go's, pouco sensível entre nós em que o «estor» ameaça ser a sua antiga cantora, Belinda Carlisle; segunda razão, a decisiva, o percurso exemplar das Bangles, as meninas que, depois de «Different Light» e já da impressionante versão de «Hazy Shade Of Winter» (um clássico de Paul Simon) convém não perder de vista.

As Big Trouble — ou seja Suzy Zarrow, Bobbie Eakes, Julia Farey e Rebecca Ryan — não justificam, com este disco, uma tão declarada adesão. E, salvo erro, as «limitações» que são sensíveis ao longo do álbum — razoavelmente servido de canções, apesar de lamentavelmente as quatro meninas em nada contribuírem para o efeito, uma vez que não compõem de todo, pelo menos neste disco — prendem-se bastante mais com a presença de Moroder do que com falhas essenciais de um grupo que, esclareça-se, é baseado

na conjugação vocal e no «look» destas damas que, além de alguns momentos dançantes e/ou de cortesia, proporcionarão sem dúvida alguma excelentes «video-clips». Pode parecer que não mas isso (ainda) é meio caminho andado, nos tempos que correm...

★★ CLIMIE FISHER/«Rise To The Occasion» («Single», EMI, 1987). Edição EMI-VC

«Single» de estreia para um duo — Simon Climie e Rob Fisher — que ameaça transformar-se em objecto de prazer «teenager» precisamente com esta canção. Sabe-se que Fisher foi o teclista dos Naked Eyes (que pouco mais fizeram do que uma ótima versão «tecno» e de dança para o clássico «Always Something There To Remind Me») e que Climie teve algumas canções de sucesso interpretadas por nomes sonantes — Roger Daltrey, Pat Benatar e, sobretudo, Aretha Franklin e George Michael: «I Knew You Were Waiting For Me». Da sua ligação deve para já dizer-se isto: a canção é razoável mas perde claramente em relação à versão «hip-hop» que Stephen Hague produziu para um «máxi» de muitíssimo bom recorte. Em qualquer dos casos, reconheça-se que o melhor dos Climie Fisher até agora é mesmo o «clip» de «Rise To The Occasion», claramente integrado na corrente de sensualidade que parece estar a dominar as produções de telediscos. Os Duran Duran tinham que ser precursores de alguma coisa...

★ THE SISTERS OF MERCY/
/«Floodland» (LP, Merciful
Release, 1987). Edição
EMI-VC

Já sei que me exponho à excomunhão rápida e definitiva pelos cultos

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante
★ — Fraco. □ — A evitar